

DAFTAR PUSTAKA

- Sejarah Dan Pengenalan Bahasa C#*. (2012, 07 04). Retrieved 06 13, 2020, from [www.Kodepolitan.com: https://www.kodepolitan.com/2012/07/04/sejarah c#](https://www.kodepolitan.com/2012/07/04/sejarah_c#)
- Andre Lionel Sanjaya, R. S. (2015). Pembuatan Turn Based Strategy Role Playing Game Menggunakan Unity Game Engine. *ogram Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya 60236*, 1- 12.
- Joseph Dedy Irawan, S. P. (2015). PELATIHAN PEMBUATAN GAME MENGGUNAKAN GREENFOOT. *PELATIHAN PEMBUATAN GAME MENGGUNAKAN GREENFOOT*, 1-6.
- Kadir, A. (2013). *From Zero to A Pro Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi.
- Kiki Setiawan1, S. I. (2018). MENGHITUNG RUTE TERPENDEK MENGGUNAKAN ALGORITMA A* DENGAN. *Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika*, 70-71.
- Nugroho, A. (2018, - -). *10 Pemakama unik di Indonesia* . Retrieved 02 12, 2020, from [www.boombastis.com: https://www.boombastis.com/pemakaman-unik-indonesia/78979](https://www.boombastis.com/pemakaman-unik-indonesia/78979)
- Ronny Setiawan, J. P. (2018). Pembuatan Game Role-Playing Turn-based Dengan Sistem Rock-Paper_Scissors “GEVANGEN”. *Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanaga, Jakarta*, 1-23.
- SIBURAN, G. T. (n.d.). Perancangan Dan Implementasi Artificial Intelegence Pada Game Strategi Turn-base Role Playing Game Menggunakan Algoritma A*.